

**STRATEGI KOMUNIKASI VIRTUAL TIM DALAM
GAME MOBILE LEGENDS BANG BANG : ANALISIS
KOMUNIKASI VERBAL DAN NON VERBAL**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Akademik
Dan Memenuhi Syarat Mencapai Gelar Sarjana Strata-1
Program Studi Ilmu Komunikasi



Disusun Oleh:

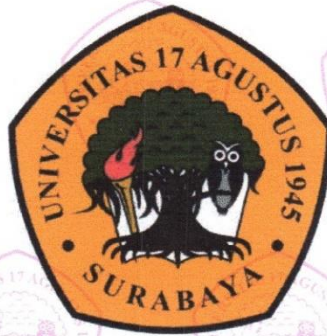
**MOH. AGUS ANDIKA PURNAMA
NIM 1152000137**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2024**

**STRATEGI KOMUNIKASI VIRTUAL TIM DALAM
GAME MOBILE LEGENDS BANG BANG : ANALISIS
KOMUNIKASI VERBAL DAN NON VERBAL**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Akademik
Dan Memenuhi Syarat Mencapai Gelar Sarjana Strata – 1
Program Studi Ilmu Komunikasi



Disusun Oleh:

MOH. AGUS ANDIKA PURNAMA

NIM 1152000137

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

2024

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Moh. Agus Andika Purnama

NBI : 1152000137

Judul : Strategi Komunikasi Virtual Tim Dalam Game Mobile Legends Bang Bang : Analisis Komunikasi Verbal dan Non Verbal

Surabaya, 04 Juli 2024

**Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya**



**Dr. Dra. Ayun Maduwinarti, M.P
NPP. 20120870103**

**Disetujui Oleh
Dosen Pembimbing 1**



**Drs. Edy Sudaryanto, M.I.Kom
NPP. 20130880165**

TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

Dipertahankan di depan sidang Dewan Penguji Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya dan diterima untuk memenuhi syarat guna memperoleh Gelar Sarjana pada tanggal 4 Juli 2024

Dewan Penguji :

1. **Drs. Edy Sudaryanto, M.Kom**

Ketua

2. **Drs. Widiyatmo Ekoputro, MA**

Anggota

3. **Irmasanthi Danadharta, S.Hub.Int., MA**

Anggota



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya



Dr. Dra. Ayun Maduwinarti, M.P

NPP. 20120870103

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Moh. Agus Andika Purnama
NBI : 1152000137
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Strategi Komunikasi Virtual Tim Dalam Game Mobile Legends Bang Bang : Analisis Komunikasi Verbal dan Non Verbal

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi yang saya buat adalah benar-benar karya ilmiah saya sendiri dan atas bimbingan dari dosen pembimbing, bukan hasil plagiat dari karya ilmiah orang lain yang telah dipublikasikan dan/atau karya ilmiah orang lain yang digunakan untuk memperoleh gelar akademik tertentu.
2. Jika saya mengambil, mengutip atau menulis sebagian dari karya ilmiah orang lain tersebut akan mencantumkan sumber dan mencantumkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh dan atas kesadaran yang sesadar-sadarnya. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (S1) dibatalkan, serta di proses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan Pasal 70).

Surabaya, 04 Juli 2023

Y: vataan



(Moh. Agus Andika Purnama)



UNIVERSITAS
17 AGUSTUS 1945
SURABAYA

BADAN PERPUSTAKAAN
Jl. SEMOLOWARU 45 SURABAYA
TELP. 031 593 1800 (Ext. 311)
e-mail : perpus@untag-sby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas Akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Moh. Agus Andika Purnama
NBI/NPM : 1152000137
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenis Karya : Skripsi

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya *Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right)*, atas karya saya yang berjudul :

“Strategi Komunikasi Virtual Tim Dalam Game Mobile Legends Bang Bang : Analisis Komunikasi Verbal dan Non Verbal”

Dengan *Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right)*, Badan Perpustakaan 17 Agustus 1945 Surabaya berhak menyimpan, mengalihkan media atau memformat, mengolah dalam bentuk pangkatan data (database), merawat, mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap tercantum nama saya sebagai penulis.

Dibuat di : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Pada Tanggal : 04 Juli 2024

Yang Menyatakan,



(Moh. Agus Andika Purnama)

ABSTRACT

Communication Strategies of Teams In Mobile Legends Bang Bang : An Analysis of Verbal and Nonverbal Communication

This study examines the verbal and nonverbal communication strategies employed by the Fullscreen Esports team to achieve victory. The aim of this study is to analyze the verbal and nonverbal communication strategies used by Fullscreen Esports to achieve victory. This study uses a qualitative research approach. Qualitative research can be understood as a type of research that does not use statistical procedures but rather focuses on how researchers understand and interpret the meaning of events, interactions, or subject behavior in certain situations according to the researcher's perspective. The analysis of this study concludes that both verbal and nonverbal communication in the Fullscreen Esports team shows a strong correlation with message production theory. Verbal communication such as the use of voice chat involves the process of encoding clear and specific messages, real-time transmission, and fast and effective decoding by team members. This ensures that strategies discussed pre-match can be implemented efficiently during the match. This study shows that effective communication, both verbal and nonverbal, a deep understanding of game strategies and individual roles within the team greatly influences achieving victory in competitive games like Mobile Legends. The Fullscreen Esports team has demonstrated how good coordination and communication strategies can provide a significant advantage in matches.

Keyword : *Mobile Legend, Full Screen, Verbal Communication, Nonverbal Communication, Message Production.*

ABSTRAK

STRATEGI KOUNIKASI VIRTUAL TIM DALAM MOBILE LEGENDS BANG BANG : ANALISIS KOMUNIKASI VERBAL DAN NONVERBAL

Penelitian ini mengkaji strategi komunikasi verbal dan nonverbal yang diterapkan pada gaya bermain tim Fullscreen Esport untuk meraih kemenangan. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis strategi komunikasi verbal dan nonverbal yang diterapkan oleh Fullscreen Esport untuk meraih kemenangan. Penelitian ini menggunakan jenis Kualitatif, Penelitian kualitatif, secara sederhana bisa dipahami sebagai jenis penelitian yang tidak menggunakan prosedur statistik dan lebih pada bagaimana peneliti memahami dan menafsirkan makna peristiwa, interaksi, maupun perilaku subjek dalam situasi tertentu menurut pandangan penelitiannya. Dari analisis peneliti menyimpulkan bahwa komunikasi Verbal ataupun Non verbal dalam tim Fullscreen Esport menunjukkan kolerasi yang kuat dengan teori produksi pesan. Komunikasi verbal seperti penggunaan voice chat mencakup proses encoding pesan yang jelas dan spesifik, *transmission real-time*, dan *decoding* cepat dan efektif oleh anggota tim. Ini memastikan bahwa strategi yang dibahas dalam pra-pertandingan dapat diimplementasikan secara efisien selama pertandingan. Penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi yang efektif, baik verbal maupun non-verbal, pemahaman mendalam tentang strategi permainan dan peran individu dalam tim sangat berpengaruh dalam mencapai kemenangan dalam permainan kompetitif seperti *Mobile Legends*. Tim Fullscreen Esport telah menunjukkan bagaimana koordinasi yang baik dan strategi komunikasi dapat memberikan keunggulan signifikan dalam pertandingan.

Kata Kunci : *Mobile Legend*, Fullscreen, Komunikasi Verbal, Komunikasi Nonverbal, Produksi Pesan

MOTTO

فَلْيَتَوَكَّلِ اللَّهُ وَعَلَىٰ ۖ بَعْدِهِ مَن يَنْصُرُكُمُ الَّذِي ذَا فَمَن يَخْذُلْكُمْ وَإِن ۖ لَّكُمْ غَالِبٌ فَلَا اللَّهُ يَنْصُرُكُمْ إِن
[عمران آل : 160] الْمُؤْمِنُونَ

Jika Allah menolong kamu, maka tak adalah orang yang dapat mengalahkan kamu; jika Allah membiarkan kamu (tidak memberi pertolongan), maka siapakah gerangan yang dapat menolong kamu (selain dari Allah sesudah itu? Karena itu hendaklah kepada Allah saja orang-orang mukmin bertawakkal. [Al Imran: 160]

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat yang berlimpah dengan diberikan kesehatan, kekuatan dan berkah yang melimpah sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi yang diteliti dengan judul Strategi Komunikasi Tim Dalam *Mobile Legends* : Analisis Komunikasi Verbal dan Nonverbal ini digunakan sebagai syarat utama untuk memperoleh gelar akademik Strata-1 pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.

Tanpa adanya dukungan dari kuasa Allah SWT dan motivasi dari teman-teman, skripsi ini belum tentu dapat berjalan dengan baik dan lancar sampai akhir. Besar harapan dari peneliti agar penelitian ini dapat bermanfaat untuk memberikan ilmu baru serta referensi bagi peneliti lain yang nantinya akan melakukan penelitian yang serupa.

Tentunya dalam penulisan ini skripsi ini, banyak kekurangan yang tidak di sadari dan tidak disengaja, namun peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini. Dalam penulisan skripsi ini, tidak lepas bantuan, bimbingan, motivasi, dan dukungan dari beberapa pihak. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya saya tujukan kepada:

1. Prof. Dr. Mulyanto Nugroho, MM., CMA., CPA. Selaku Rektor Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menuntut ilmu dan menyelesaikan pendidikan Program Sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.

2. Dr. Dra. Ayun Maduwinarti, MP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
3. Mohammad Insan Romadhan, S.I.Kom., M. Med. Kom selaku Kepala program studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
4. Drs. Edy Sudaryanto, M.I.Kom selaku pembimbing pertama, terima kasih telah memberikan bimbingan, arahan, waktu, dan kesabaran dalam membimbing pengerjaan skripsi dari awal hingga akhir.
5. Novan Andranto, S.I.Kom.,M.I.Kom selaku pembimbing kedua, terima kasih telah memberikan bimbingan pada pengerjaan skripsi dari awal hingga akhir.
6. Terima kasih kepada ibunda tercinta Supadmi dan Alm. ayah Kusmanto yang telah memberikan dukungan tanpa pamrih hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Kepercayaan serta do'a yang tiada henti dipanjatkan dan semangat yang diberikan membuat penulis bisa berada di titik ini.
7. Orang yang berjasa dalam hidup penulis, Mak e Karni dan Mbah buk Siti. Terimakasih atas cinta, doa, motivasi serta nasehat yang dicurahkan dengan tulus ikhlas. Dimana penulis sangat bersyukur atas dedikasi yang diberikan.
8. Terimakasih kepada Adik penulis Habsy, Firsya dan Dinda yang selalu ada saat dibutuhkan, semoga kalian semua bisa meniti pendidikan yang lebih tinggi lagi.
9. Terimakasih kepada keluarga besar yang selalu memberikan dukungan moril dan semangat.
10. Terimakasih banyak kepada mahkluk tuhan bernama Azizah Putri Regina Sofiana yang selalu menemani disaat suka dan duka, susah dan senang, panas dan badai. Penulis berharap semoga senantiasa

bersama hingga terbangun sebuah bahtera yang berlayar sampai usia senja.

11. Teman-teman perantauan IMBUS Bojonegoro yang suka rela saling tolong menolong dengan tulus ikhlas. Terima kasih atas ketulusan hatinya.
12. Teman-teman kontrakan Farid Rohman, Rozik Nazir, Piki, Fernanda Eka, Fendy, Rozak, Arya Wariman, serta teman-teman yang tergabung dalam tim suka suka. Terimakasih atas kebersamaan dan Persaudaraan selama bertahan hidup di Kota Metropolitan Surabaya.
13. Teman pensupport dibalik layar yaitu Fuddin, Hariz, Arnanda.
14. Teman-teman seperjuangan di perkuliahan dari awal semester hingga akhir yaitu, Renaldi Erix, Yuval Hendaryn, Rahmat Memet, Prasetyo Bambang, Ali Sholeh. Terimakasih sudah berjuang bersama dan saling memberi semangat serta dorongan.

Surabaya, 21 Juni 2024



Penulis,

Moh. Agus Andika Purnama

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
TANDA PENGESAHAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS Error! Bookmark not defined.	
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	Error! Bookmark not defined.
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
MOTTO	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Fokus Penelitian	10
1.3. Rumusan Masalah	10
1.4. Tujuan Penelitian.....	10
1.5. Manfaat Penelitian	10
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	11
2.1. Penelitian Terdahulu	11
2.1.1. Hasil Penelitian Terdahulu	11
2.1.2. Critical Review	15
2.2. Landasan Teori	17
2.2.1. Produksi Pesan.....	17

2.3.	Landasan Konseptual	19
2.3.1.	Komunikasi Virtual	19
2.3.2.	Strategi Komunikasi	20
2.3.3.	Komunikasi Verbal dan Nonverbal	21
2.3.4.	Komunikasi Kelompok.....	22
2.4.	Kerangka Pemikiran.....	23
BAB III. METODE PENELITIAN.....		25
3.1.	Pendekatan Penelitian	25
3.2.	Jenis Penelitian	26
3.3.	Subjek dan Objek Penelitian.....	27
3.3.1	Subjek Penelitian.....	27
3.3.2	Objek Penelitian	28
3.4.	Metode Pengumpulan Data.....	29
3.4.1.	Jenis Data.....	29
3.4.2.	Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.5	Teknik Analisis Data	31
3.5.1	Reduksi data (<i>Data Reduction</i>).....	31
3.5.2	Penyajian Data (<i>Data Display</i>).....	32
3.5.2	Penarikan Kesimpulan (<i>Conclusions</i>)	32
3.6.	Keabsahan Data	32
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		35
4.1.	Deskripsi Subjek/Objek Penelitian	35
4.2.	Sejarah Fullscreen Esport	41
4.3.	Visi dan Misi Fullscreen Esport.....	43
4.3.1	Visi.....	43
4.3.2	Misi	43
4.4.	Hasil Penelitian dan Pembahasan	43

4.4.1 Strategi Komunikasi Tim Dalam <i>Game Mobile Legends</i>	44
4.4.2 Tahap Komunikasi Verbal Tim Dalam <i>Game Mobile Legend</i> ..	49
4.4.3 Tahap Komunikasi Non Verbal Dalam Strategi Tim Dalam <i>Mobile Legend</i>	54
4.4.4 Analisis Teori Produksi Pesan Dalam Konteks Komunikasi Verbal dan Nonverbal	59
4.4.5 Komunikasi Verbal.....	60
4.4.6 Komunikasi Nonverbal	65
BAB V. PENUTUP.....	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Rekomendasi	69
5.2.1 Rekomendasi Teoritis	69
5.2.2 Rekomendasi Praktis	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.2 Role Roamer	4
Gambar 1.2 Role Exp Lane.....	4
Gambar 1.3 Role Gold Lane	5
Gambar 1.4 Role Jungler	5
Gambar 1.5 Role Mid Lane	5
Gambar 1.6 Logo Mobile Legend Bang Bang	8
Gambar 2 1 Kerangka Pemikiran	24
Gambar 4.1 Notifikasi First Blood	36
Gambar 4.2 Notifikasi Double Kill	37
Gambar 4.3 Notifikasi Triple Kill	37
Gambar 4.4 Notifikasi Maniac	38
Gambar 4.5 Notifikasi Savage	38
Gambar 4.6 Notifikasi Wipe Out	39
Gambar 4.7 Notifikasi Kill Lord	39
Gambar 4.8 Notifikasi Kill Turtle	40
Gambar 4.9 Gambar Turret Destroy.....	40
Gambar 4 10 Logo Tim Fullscreen	42
Gambar 4.11 Struktur Roaster Fullscreen.....	42
Gambar 4.12 Rapat Pra Pertandingan.....	48
Gambar 4.13 Di Dalam Game.....	51
Gambar 4.14 Gambar Emoticon.....	57
Gambar 4.15 Effect Recall.....	58
Gambar 4.16 Chatbox Komunikasi	58
Gambar 4.17 Chatbox Bertahan	58
Gambar 4.18 Chatbox Menyerang	59
Gambar 4.19 Voice Chat	61
Gambar 4.20 Ping.....	62
Gambar 4.21 Pink Attack.....	63
Gambar 4.22 Ping Retreat.....	63
Gambar 4.23 Pink Backup	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	11
-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Guide Interview	77
Lampiran 2. Transkrip Wawancara	79
Lampiran 3. Dokumentasi.....	91
Lampiran 4. Kartu Bimbingan	93
Lampiran 5. Surat Keterangan Uji Turnitin	95